

TE  
system

CD-ROM  
SYSTEM  
PC Engine



CDだよ  
全員集合

ぎゅわんぶらあ

白己神心派

激闘36雀士



このたびは、ハドソンのCD-ROMディスクをお買い上げいただき、  
誠にありがとうございました。

ご使用の前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法  
でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は、大切に保管してください。

## ●セット時の注意



- ①まずINTERFACE UNITとCD-ROM<sup>2</sup>、PC Engineが正しく接続されているかどうか確認してください。
- ②CD-ROMディスクを楽しむためには、システムカードが必要です。CD-ROMディスクをCD-ROM<sup>2</sup>に、システムカードをPC Engine本体にしっかり差し込んだのちに、INTERFACE UNIT、PC Engine本体の順にスイッチを入れてください。
- ③また、PC Engine本体のスイッチを入れたままシステムカードの抜き差しを行うと、PC Engine本体及びINTERFACE UNITの故障の原因になりますので、絶対に行わないでください。
- ④CD-ROMディスクには、表と裏があります。必ず、レーベル面(ゲームタイトルなどが記されている面)が上になるようにCD-ROM<sup>2</sup>にセッティングしてください。
- ⑤CD-ROM<sup>2</sup>システムが正常に作動している場合は、左のような画面が最初に表示されます。この画面が表示されない場合は、INTERFACE UNITについている「取扱説明書」を参考にしながら、操作方法にまちがいがないかどうか確認してください。

CD-ROMディスクは、**CD-ROM<sup>2</sup>SYSTEM**  
専用のゲームソフトです。

\* CD-ROMディスクは普通のCDプレイヤーでは使用しないでください。コンピューター用のデータがオーディオ機器に悪影響を及ぼす場合があります。





# 超個性派の雀士が計36人登場！ おもしろ麻雀ゲームの決定版！



人気マンガをモデルにした、  
麻雀ゲームの決定版。理論派  
から運まかせのタコ雀士まで、  
いろんなタイプの打ち手、計  
36人があなたを迎え打ちます。

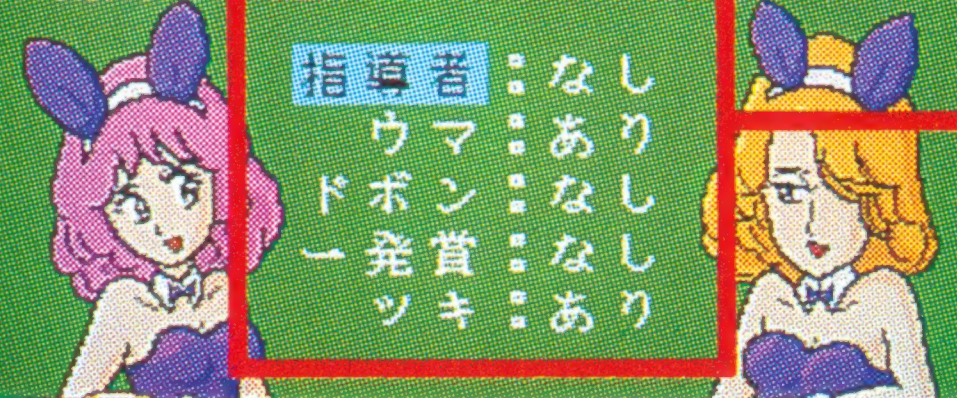
## ルール解説

麻雀の場合、地域によってルールが異なることも多い。ここでは、ゲームの舞台、雀荘「ミステイクイズ」の標準ルールを紹介しておこう。

### ●特別ルールの設定

#### ぎゅわんぶらあ自己中心派ルール

- ・東南まわし、ありあり
- ・25000点持ちの30000点返し
- ・一発、ウラドラ、カンウラあり
- ・流局時は親、子のみの親流れ



指導者：なし  
ウマ：あり  
ドボン：なし  
一発賞：なし  
ツキ：あり

5つの特別ルールは方向キーの上下と左右で決定します。

- ★東南まわし。東南とも流局時に親がノーテンだと『親流れ』になる。
- ★クイタンあり、後ヅケありの、ありありルール。一翻縛りで、二翻縛りはなし。
- ★点数は2万5千点持ちの3万点返し。
- ★一発、ウラドラ、カンウラあり。
- ★ダブルロンあり、トリプルロンは流局。
- ★フリテンリーチあり。
- ★ノーテンリーチは流局時にチョンボとなり満貫払い。
- ★ノーテン罰符は場3千。形式テンパイあり。
- ★九種九牌は、流局にするか、ゲームを続行するか、選択の権利を持つことができる。
- ★ダブル、トリプル役満、流し満貫あり。

「指導者」は助言ありのモード。「ウマ」は終了時の順位によってボーナス点をつける方式。「ドボン」は誰かがハコテンになった時点で対戦を終了するルール。「一発賞」は一発であがった者にボーナスを出す。「ツキ」は「運」の要素を多く入れるかどうかの選択です。



# て 手 やく 役 と 点 数 計 算

点数の計算は、和了の時点でコンピュータが自動的にを行います。

このゲームでの役は、下の表のとおり。  
七対子（チートイツ）は25符の二翻として、計算。符跳ねによる一翻アップはありません。

	25000 -18000 7000	一気通貫	2翻
	26600 000 26600	平和 立直 ドラ	1翻 1翻 2翻
	27300 000 27300		
東二局 東家	20100 19000 39100	18000点	

点数計算。和了時にコンピュータが自動的に計算する。

## いっばんやく 一般役

一般役の翻数は下で紹介しているのとおりです。

### ①一翻役

門前清模和（ツモ）、平和（ピンフ）、立直（リーチ）  
一盃口（イーペーコー）、断么九（タンヤオ）、  
海底（ハイテイ）、槍槓（チャンカン）、  
嶺上開花（リンシャンカイホウ）、

### ②二翻役（鳴いて一翻役）

全帯么（チャンタ）、三色同順（サンショク）、  
一気通貫（イツキツーカーン）

### ③二翻役

ダブル立直（ダブルリーチ）、三暗刻（サンアンコウ）  
三槓子（サンカンツ）、小三元（ショウサンゲン）、  
対々和（トイトイホー）、七対子（チートイツ）、  
三色同刻（サンショクドウコウ）、

### ④三翻役（鳴いて二翻役）

混一色（ホンイツ）、純全帯么（ジュンチャン）

### ⑤三翻役以上

混老頭（ホンロートウ）[三翻]、  
清一色（チンイツ）[面前六翻、鳴いて五翻]、  
二盃口（リャンペーコー）[面前のみ三翻]

## やく 役 まん 満

このゲームでの役満は、下に定めているとおりです。

### ①役満

天和（テンホー）、地和（チーホー）、  
人和（レンホー）、四暗刻（スーアンコウ）、  
国士無双（こくしむそう）、字一色（ツイーソーウ）、  
小四喜（ショウスーシー）、大三元（ダイサンゲン）、  
四槓子（スーカンツ）、緑一色（リョウイーソーウ）、  
九連宝燈（チュウレンポウトウ）、  
清老頭（チンロートウ）、八連荘（パーレンチャン）

### ②ダブル役満

国士無双13面待ち、大四喜（ダイスーシー）、  
純正九連宝燈、四暗刻単騎馬（スーアンコウタンキ）

※役満が重なった場合は、ダブル、トリプルの役満になります。

※流し満貫は、流局時に、満貫和了とします。

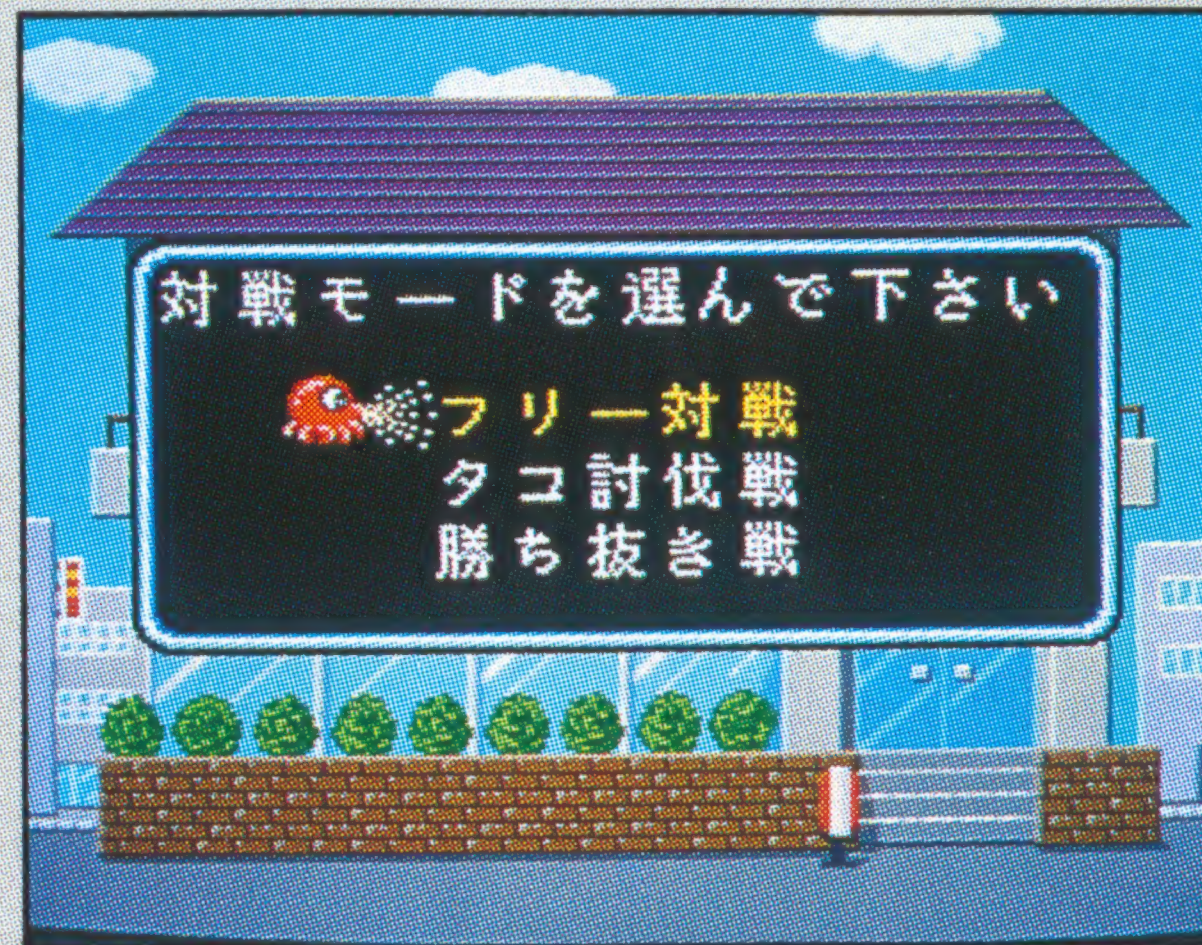
東 東 東 南 南 南 西 西 西 北 北 北 中 中



# ゲームモード

それぞれちがった楽しみ方ができる、3つのモードが用意されています。

このゲームモードは、タイトル画面の後に(ランボタンを押すと)登場する、モードセレクト画面で決定します。



モードは方向キーと①ボタンで決定します。

## フリー対戦

## 36人の中から対戦相手を選択!

このモードは、その名前どおり、対戦相手を選択して戦うゲームモードです。対戦は半荘単位で行われるので、時間があまりない時などに適したモードでしょう(このモードのみ、特別ルールの設定もできます)。

超個性派ぞろいの面子の中から、好きな相手を3人選んで、麻雀を楽しんでください。

自由中心派ルール

- ・東南まわし、ありあり
- ・25000点持ちの30000点返し
- ・一発、ウラドラ、カンウラあり
- ・流局時は親ノーテンのみ親流れ

指導者: なし  
ウマ: あり  
ドボン: なし  
一発賞: なし  
ツキ: あり

フリー対戦では、特別ルールの設定もOK。

半荘終了

ごうけい  
+ 61000  
+ 000

2 3 4

ごうけい + 19800 + 000	ごうけい - 25800 + 000	ごうけい - 55000 + 000
--------------------------	--------------------------	--------------------------

対戦が終了すると集計画面が登場します。

## 対戦相手と指導者の選択



方向キーと①ボタンで対戦相手を決定(②でキャンセル)。指導者の選択も同様です。

ここに対戦相手が表示される。

## タコ度チェック

タコ度チェック

1級 2級 3級 4級 5級

たこリーチ: 5 icons  
たこナキ: 5 icons  
たこツパリ: 5 icons  
総合たこ度: 5 icons

集計画面でセレクトボタンを押すと、「タコ度判定画面」が登場し、タコ度を判定します。



# とうばつせん タコ討伐戦

# たいせいとうは い じ たたか タコ対正統派の意地をかけた戦い！

このモードでは、「タコ派」と「アンチタコ派」に分かれ、都内の雀荘で勢力争いを繰り広げます。

勝敗の決定は、その仲間の合計得点で行い、プレイヤー側が勝つと、その場に見張りを残していく必要があります。

タコ派の本拠地は下北沢、アンチタコ派の本拠地は池袋です。

## しょうり 勝利のカギは——

「タコ討伐戦」では、打ち手の“運”を考えながら打つことがポイント。またパートナーの選び方も重要な要素のひとつです。

## は 派ばつの選択

タコ討伐戦  
どちらを選びますか  
タコ派  
アンチタコ派

まずは、タコとアンチタコのどちらの派閥を選ぶかを決定（方向キーと①ボタンで）。

## せんたく 雀荘の選択

成増を攻略します



マップ画面で、どの雀荘を攻めるかを決定（方向キーと①ボタンで）。

## せんたく メンバーの選択

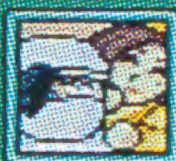


雀荘を選んだら、次は一緒に戦うメンバーを決定する（方向キーと①ボタンで）。

## けっかはつひょう 結果発表

タコの勝利！			
タコ側		アンチタコ側	
ごうけい	+ 63000	ごうけい	- 66800
やったね!!	+ 000	やったね!!	+ 46600
合計	+ 63000	合計	- 20200

勝敗は派閥の合計得点で決定。この画面でセレクトを押すと、「タコ判定画面」が登場します。



仲間は見張りに  
おいていきます

## ●メモリーのバックアップについて

「タコ討伐戦」の結果は、バックアップメモリーに記憶することができます（対戦終了後の画面でコマンドを選択してください）。なお、ファイル名は、タコ派は「GAN.TAKO」アンチタコ派は「GAN.ANTAKO」です。



# 勝ち抜き戦

じゃんりよくにっぽん

## 雀力日本一をめざして戦いぬけ！

このモードでは、全36人の雀士たちと勝ち抜き戦を繰り広げます。対戦形式は勝ち残り式。全18回戦で、1～16回戦までは2位まで、17回戦は3位までに入れば、勝ち残ることができます。18回戦目は、いわゆる決勝リーグ。半荘1回を戦って、トップを取れば優勝というわけです。

### メンバーの選択



勝ち抜き戦での対戦メンバーの選択は、コンピュータが自動的にを行います。

### 勝ち抜き



勝ち抜くと、対戦相手はしだいに限られてきます。あなたを含めて残り4人になれば決勝です。

### 半荘終了

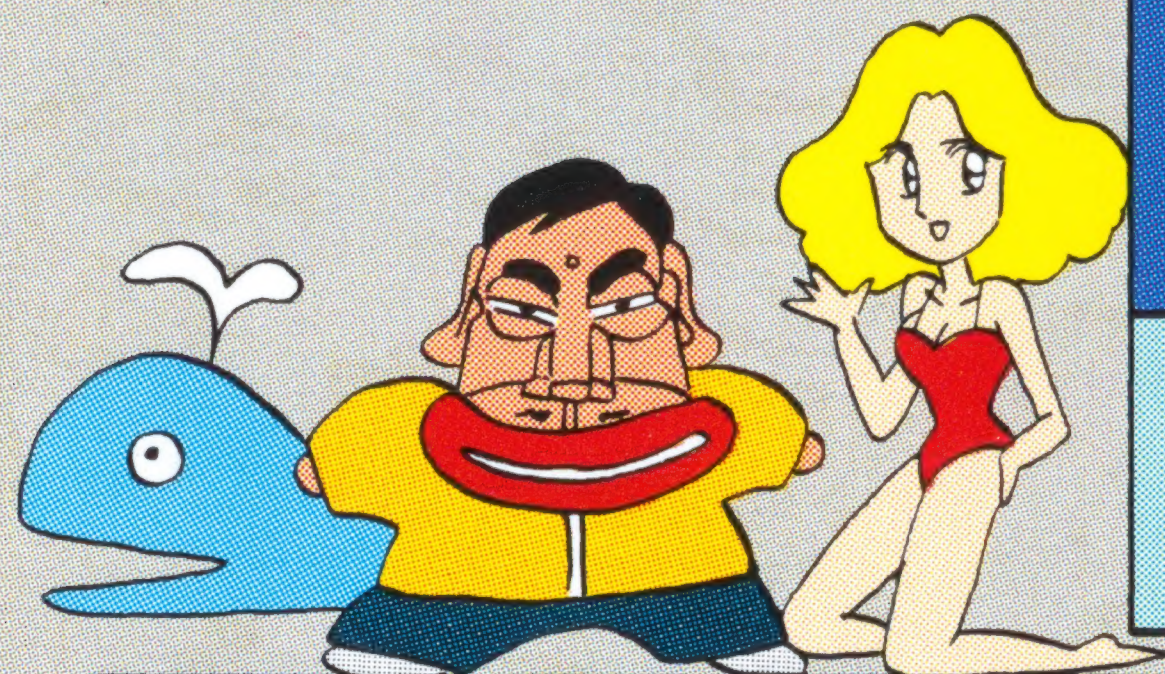
### 結果発表

ごうけい		ごうけい		ごうけい	
+ 46600		+ 000			
2	3	4			
ごうけい	ごうけい	ごうけい			
+ 14900	- 21400	- 4010			
+ 000	+ 000	+ 00			

順位と得点の発表。この画面でもセレクトを押すと「タコ判定画面」を呼び出すことができる。

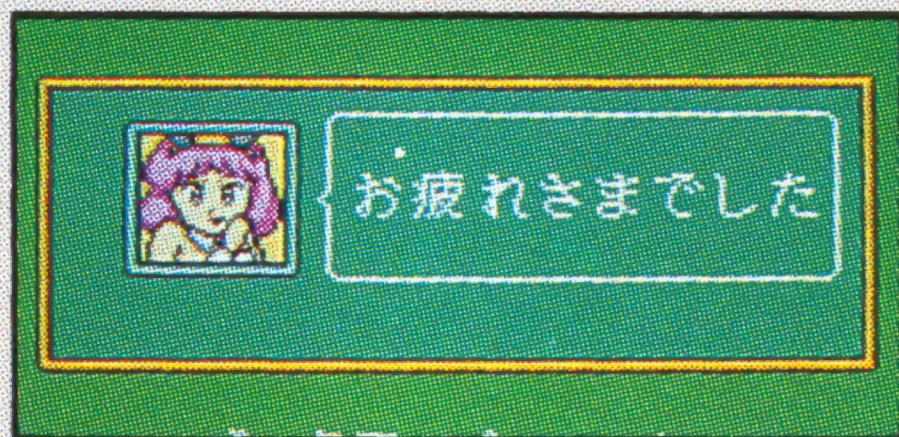
「へこまないように打つ」のが勝ち残るコツ。

このモードでは、2位を確保できるよう、ある程度守りながら打つのが、勝ち抜くコツです。対戦相手同士で勝負させるのもいい手でしょう。



### ●メモリーのバックアップについて

「勝ち抜き戦」の結果もバックアップメモリーに記憶することができます(対戦終了時にコマンドで記録させます)。このモードのファイル名は「GAN.KACHI」です。

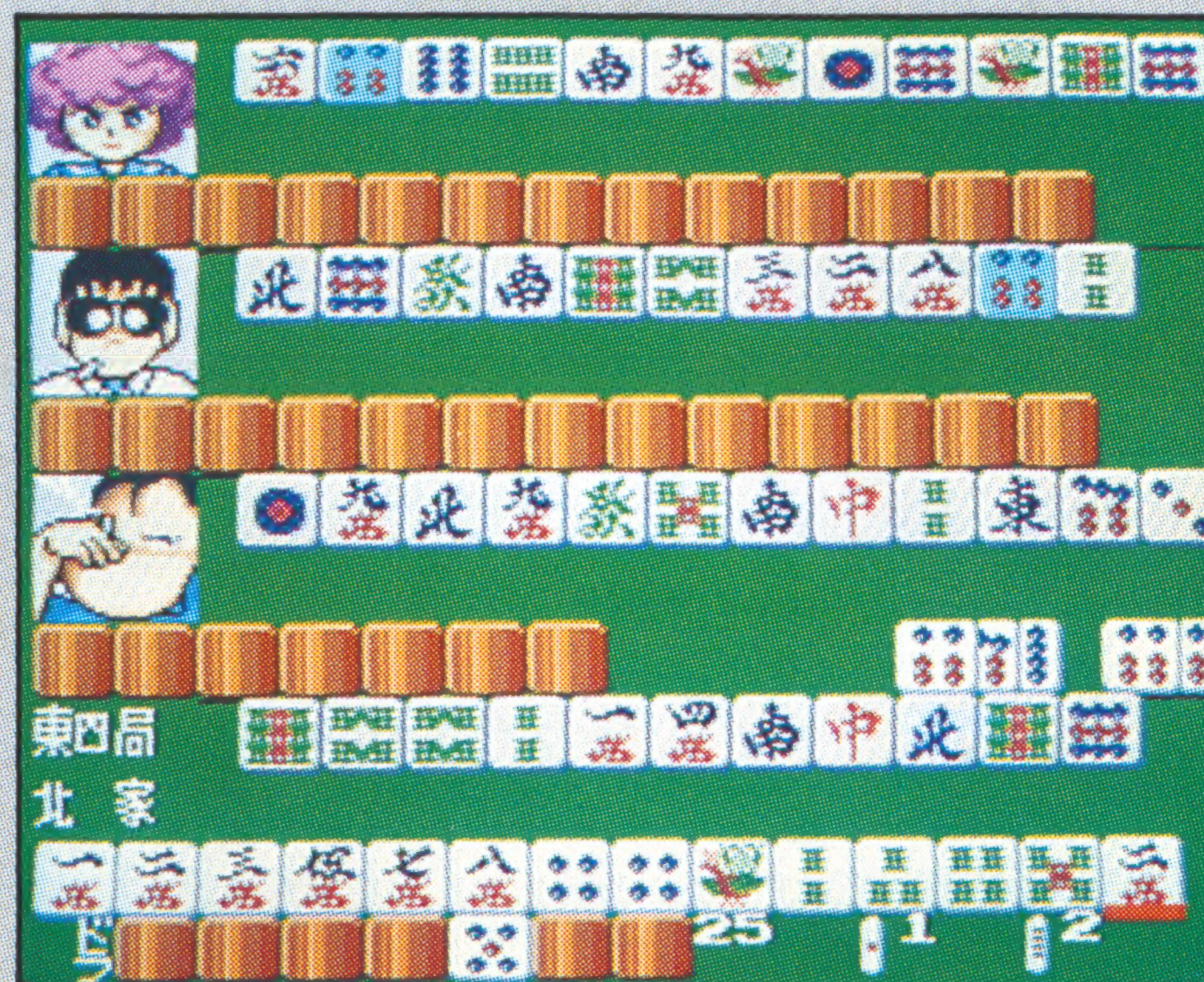




# 対局時の操作方法

対局は4人打ち。実際の麻雀とほとんど同じ形式で行われます。

基本的には、方向キーと①ボタンで捨て牌を決定しながらゲームを進め、ポン、チー、ロンなどツモ以外の行為をする時は、②ボタンでコマンドウィンドーを呼び出すようになっています。



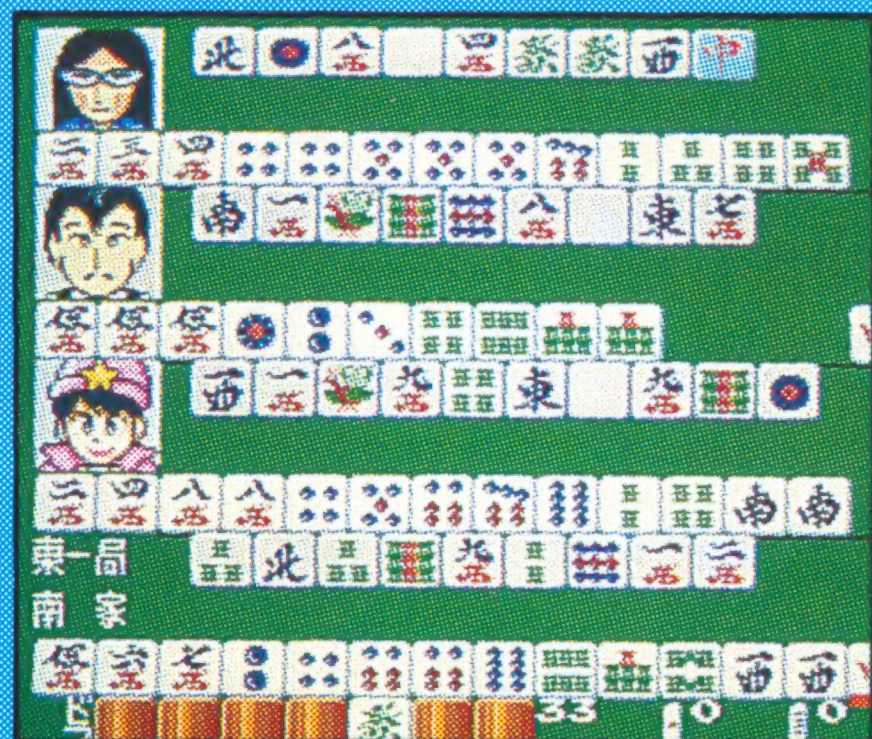
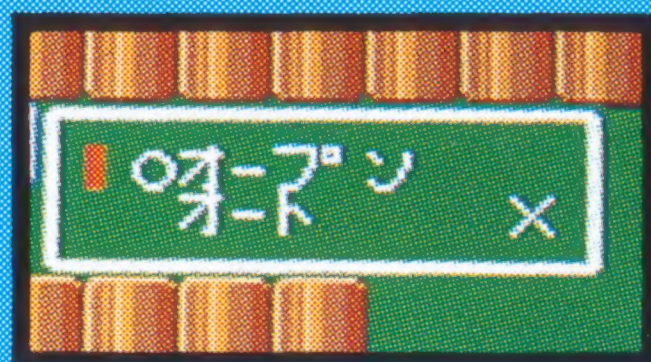
## オープンモードとオートモード

対戦中にセレクト

ボタンを押すと、

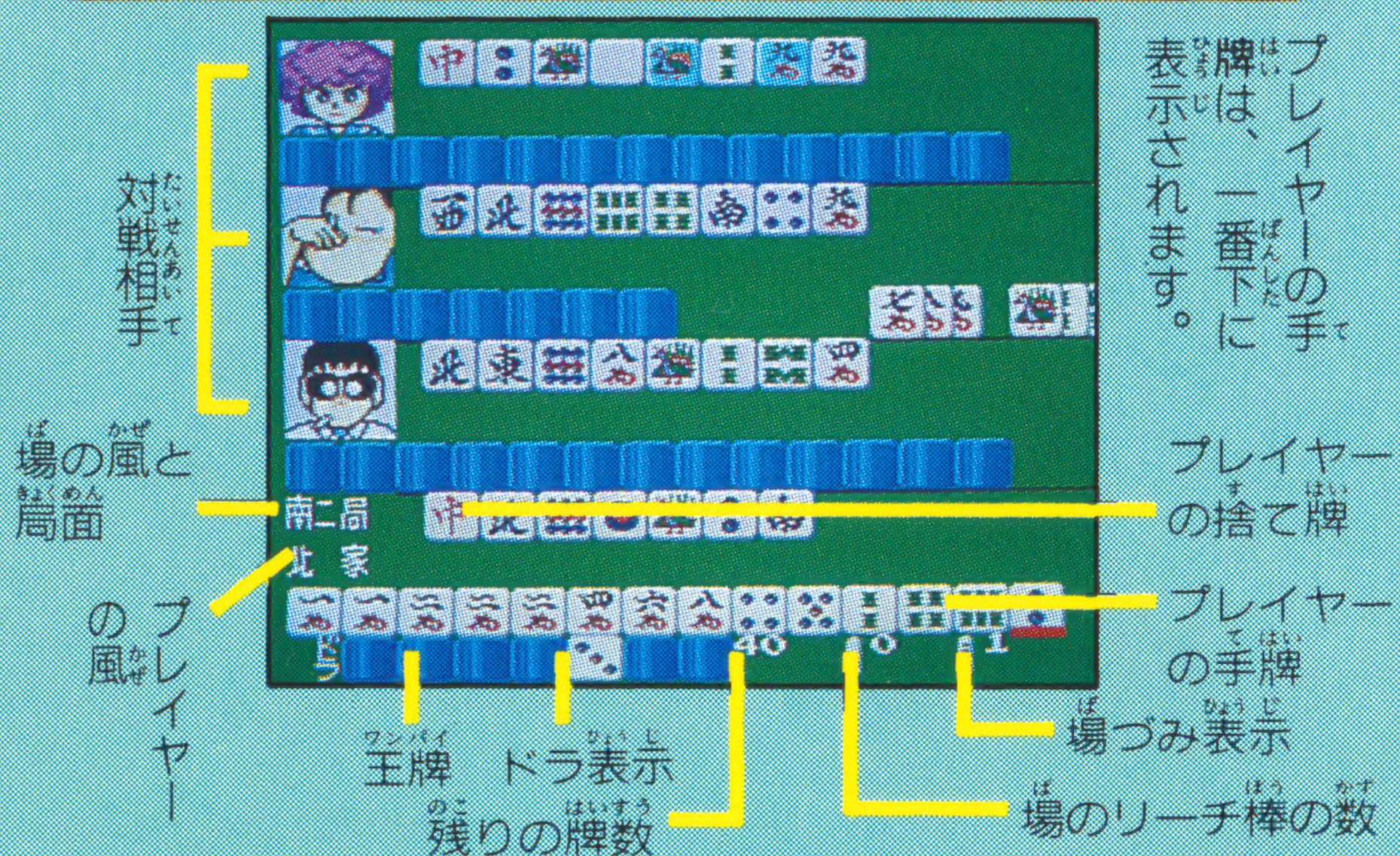
右の写真のような

ウィンドーが開き、方向キーでオープンモードとオートモードの選択が可能。オープンには相手の手牌をのぞき見るモード。オートは自動プレイモードです。



オープンモードの例。ただし、勝ち負けの表示は使用できない。

## 通常画面表示について



通常プレイ時のゲーム画面では、上で紹介しているとおり。対戦相手3人が画面の上部に、プレイヤーが一番下に表示されます。

対戦相手は、その時の状況によっては、なんらかのメッセージやアクションを発します。

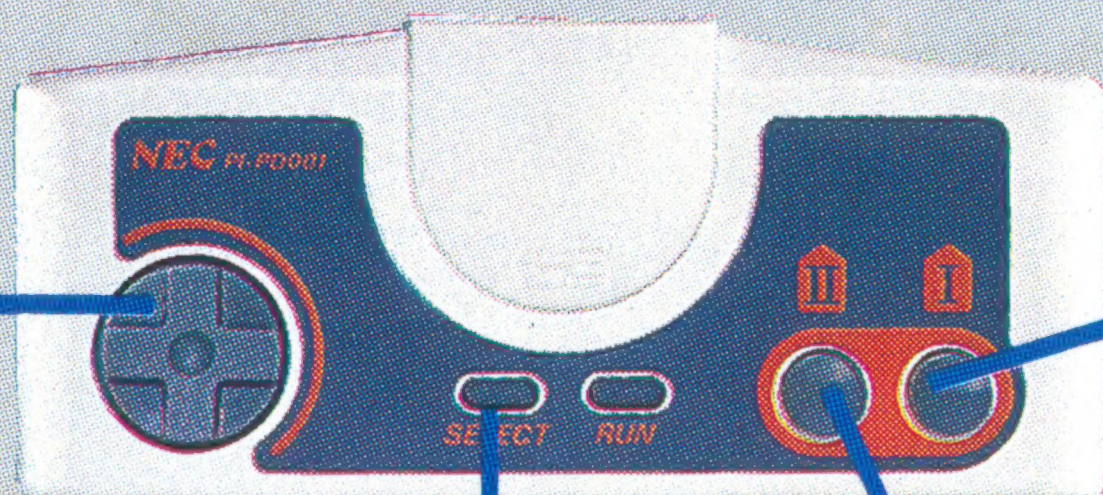


## ●パッドの使い方

ツモは自動。通常は方向キーと①ボタンで捨て牌を決定しゲームを進めます。ポン、チー、カン、は、牌が点減、必要なら②ボタンでウインドーを呼び出し①ボタンで決定、不要なら①ボタンでリセットします。ランボタンを押すと点数表示になります。

### 方向キー

捨て牌の選択やコマンドを選択する時に使用します。



### ①ボタン

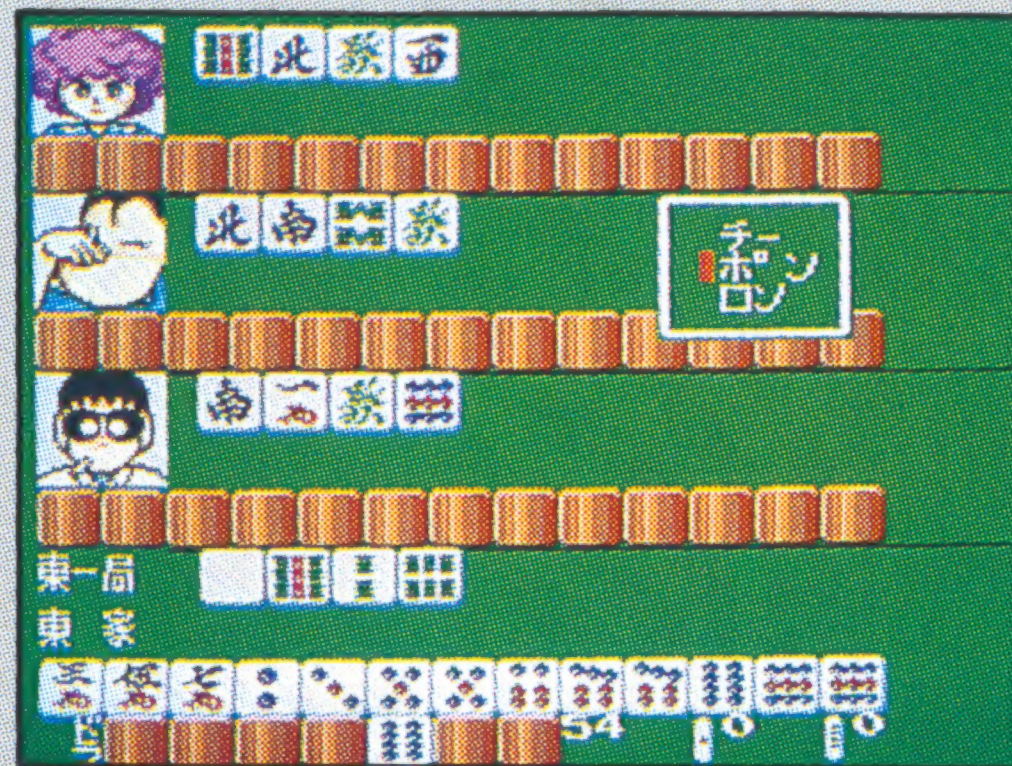
捨て牌やコマンドの決定に使用する。

### セレクトボタン

オープン&オートモードのウインドーが登場。

### ②ボタン

プレイ中に押すと、選択ウインドーが開く。

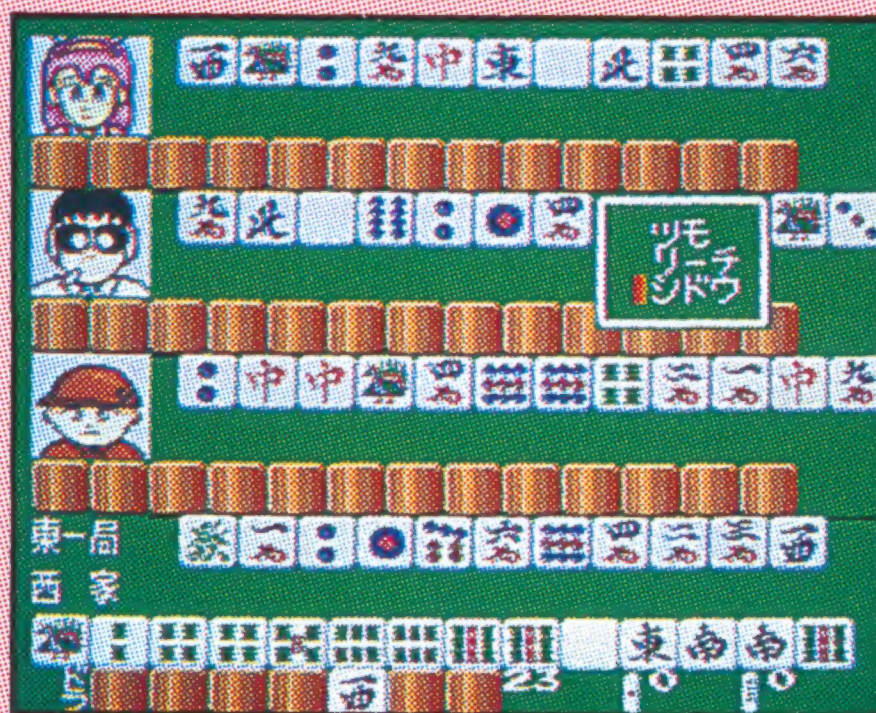


自分の番で②ボタンを押してウインドーを開く。



チーする牌が複数ある場合は方向キーで選択。

## 指導者モードを選んだ場合は——○



指導者つきのモードを選んだ場合（フリー対戦でのみ可能）、プレイ中に②ボタンを押すと、コマンドウインドーの中に「シドウ」という項目が表示されます。この「シドウ」の項目を選択すると、指導者が登場し、何を捨てるといいか、助言してくれます。

という項目が表示されます。この「シドウ」の項目を選択すると、指導者が登場し、何を捨てるといいか、助言してくれます。



助言時に表示される記号は、ア=安全牌、ス=筋、ウ=裏筋、ワ=ワンチャンス、キ=危険牌、カ=カベを示す。



とうじょうじんぶつ ぜん にん  
登場人物全36人の  
じゃん りよく しょう かい  
雀力紹介!

このゲームに登場する超  
個性派の雀士は全部で36人。  
だれがどの程度の雀力を  
も 持っていて、いったいどい  
つがタコなのか? チョン  
ボをする雀士もいるぞ!



もちすぎ お  
持杉ドラ夫

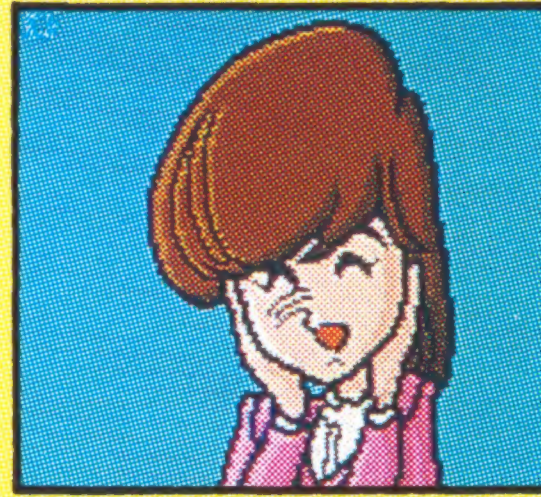
血液型	運	技術	総合
AB	A	A	A



勝つためには手段を選ば  
ない自己中心的な打ち手。  
タコ麻雀で場を荒らして、  
スキをつくのが対処法。

りち み え  
律見江ミエ

血液型	運	技術	総合
B	A	B	B



いい加減でマイペースな  
打ち方をする。ヒキが強く、  
リーチが多いので、一発や  
裏ドラをつけることが多い。

みせのますた  
店野真澄太

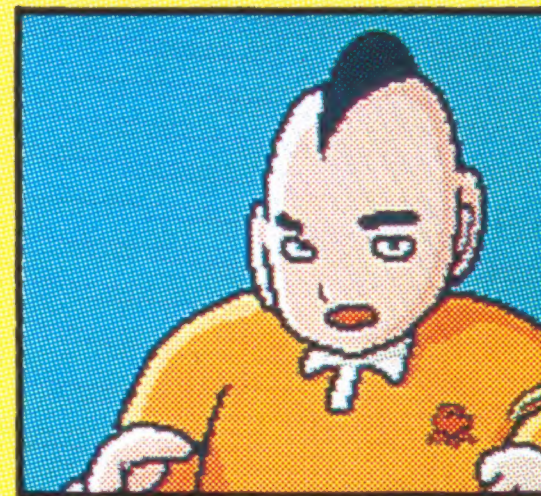
血液型	運	技術	総合
A	D	B	D



セオリー重視の打ち方を  
し、ある程度実力もあるの  
だが……、気が弱いため、  
ドツボにはまりやすい雀士。

みやうち  
タコ宮内

血液型	運	技術	総合
O	B	E	?



ツモる時以外は自分の牌  
しか見ていないので迷彩は  
まったく通じない。ヒキが  
強く、とんでもないタコ!

※ 名前なまえの右の表組内の記号は、血液型けつえきがたをのぞいて、それぞれの要素ようそにおけるキャラの強さつよ



## オクトパシーふみ

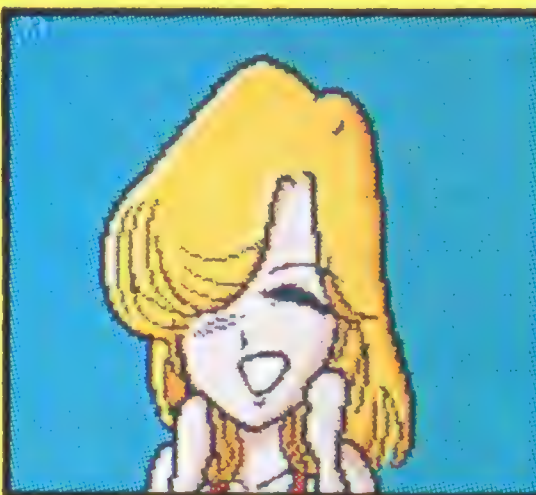
血液型	運	技術	総合
B	B	D	C



日本タコ友の会の会員ナンバー001。バカホンが大好きで、とんでもない打ち方をすることがある。

## 迷彩レディー

血液型	運	技術	総合
B	B	B	B



極端な迷彩を作って他家をまどわせる。かなり屈折した性格の持ち主。かなりのテクニシャンとも言える。

## ゴッドハンド氏

血液型	運	技術	総合
?	超A	E	A



ツモは超A級だが、技術はシロウト以下。ツキ始めると凄まじい力を発揮する。他家のリーチには弱い。

## 中島ハコ

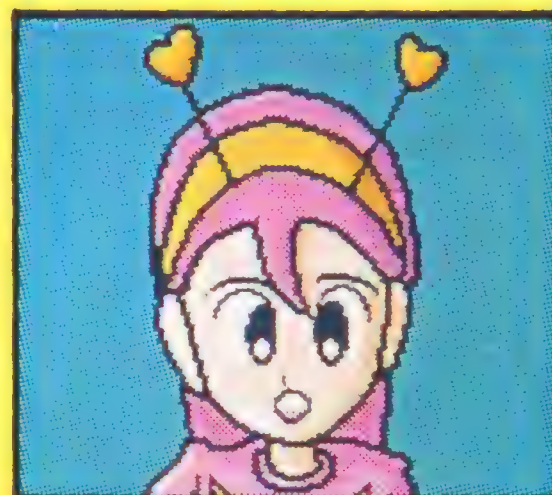
血液型	運	技術	総合
A	D	C	D



チャンタ系の暗い役が得意。ダマテンではっていることが多い。たまにリーチをかけるが待ちは薄い。

## クリスチーネ・M

血液型	運	技術	総合
A	C	C	C



普段は明るい女子高校生だが、牌を握ると人が変わる。常に手役を和がろうとしている。

## 謎のじいさん

血液型	運	技術	総合
AB	D	B	C



他家の捨て牌から当たり牌を推理する能力はかなりのものだが、ツキがないのでテンパイは非常に遅い。

## 貧乏おやじ

血液型	運	技術	総合
O	E	C	E



ツキなし、腕なし、お金なしの3拍子そろった打ち手。彼がリーチをかけると、一家総出の声援がかかる。

## 北家拳士郎

血液型	運	技術	総合
AB	C	C	C



北家神拳の使い手。北家の時にその技術を発揮し、面前での究極リーチは壮絶な破壊力を持つ(らしい)。



か す きんぞう  
**勝ち過ぎの金蔵** 血液型 **O** 運 **超A** 技術 **E** 総合 **A**



きょううん も ぬし う  
強運の持ち主として生まれ、麻雀を始めてから負けたことがない。常に役満をめぐした手作りをしている。

もり た けん さく  
**森田健作** 血液型 **O** 運 **B** 技術 **D** 総合 **D**



どねら き けっ  
一度狙いを決めたら決して変えようとしない。一気通貫を和がることこそ、男の麻雀だと信じている。

**クララ** 血液型 **A** 運 **C** 技術 **D** 総合 **C**



な  
すぐに鳴いしまう、というクセを持つ少女。彼女が立てて役を和がると、ハイジやヤギたちが喜ぶぞ。

せいじん  
**ハルタン星人** 血液型 **?** 運 **A** 技術 **D** 総合 **C**



かずかず ちょうのうりよく も  
数々の超能力を持っているらしいのだが、その詳細はいまだ不明。得意技はタンヤオである。

**ヤーメネーター** 血液型 **?** 運 **C** 技術 **D** 総合 **C**



たいない う こ  
体内に埋め込んだコンピュータを駆使して、打牌してくる。何度やられてもあきらめない、しつこい野郎。

**バッドハンド** 血液型 **O** 運 **E** 技術 **B** 総合 **B**



げき ひっさつ きょくしん マージャン う  
一撃必殺の極真麻雀の打ち手。クズツモを利用したホンローイトイ、チャンタなどが得意。

**ブラックザンク** 血液型 **O** 運 **D** 技術 **C** 総合 **C**



がめて、がめて、がめまくる麻雀を展開する。テンパイが早く、しかもダマで待っていることが多い。

くん  
**ソニー君** 血液型 **A** 運 **B** 技術 **A** 総合 **B**



う かた む り ぎ  
打ち方に無理がなく、技術力は非常に高い。鳴きタンヤオを武器とした早い手作りが得意なようだ。



ぜんじどう おかみ  
**全自動の狼**

血液型	運	技術	総合
AB	B	A	A



コンピュータに<sup>にゅうりよく</sup>入力した  
膨大<sup>ぼうだい</sup>なデータから、最<sup>さい</sup>善<sup>ぜん</sup>手<sup>しゅ</sup>  
を計算<sup>けいさん</sup>する理<sup>り</sup>論<sup>ろん</sup>派<sup>は</sup>。非<sup>ひ</sup>常<sup>じょう</sup>に  
強力<sup>きょうりよく</sup>な打<sup>う</sup>ち手<sup>て</sup>だ。

けんけつ ゆき  
**献血のお由紀**

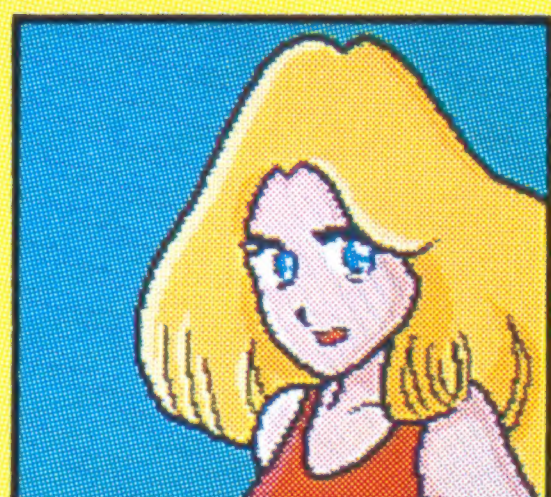
血液型	運	技術	総合
B	D	C	C



読<sup>よ</sup>みの力<sup>ちから</sup>は相<sup>そう</sup>当<sup>とう</sup>あるが、  
血<sup>けつ</sup>液<sup>えき</sup>型<sup>がた</sup>がB型<sup>ビーがた</sup>。マイペース  
で計<sup>けい</sup>画<sup>かく</sup>性<sup>せい</sup>のな<sup>め</sup>い面<sup>めん</sup>も持<sup>も</sup>っ  
てい<sup>おも</sup>ると思<sup>おも</sup>われる。

**カリフォルニアレディー**

血液型	運	技術	総合
A	C	B	C



心<sup>しん</sup>理<sup>り</sup>学<sup>がく</sup>を専<sup>せん</sup>攻<sup>こう</sup>してい<sup>て</sup>、  
相<sup>あい</sup>手<sup>て</sup>の心<sup>しん</sup>理<sup>り</sup>のスキをつ<sup>こう</sup>く攻<sup>こう</sup>  
撃<sup>げき</sup>が得<sup>とく</sup>意<sup>い</sup>。手<sup>て</sup>作<sup>づく</sup>りの傾<sup>けい</sup>向<sup>こう</sup>は  
テンパイ即<sup>そく</sup>リーチ。

**かおりちゃん**

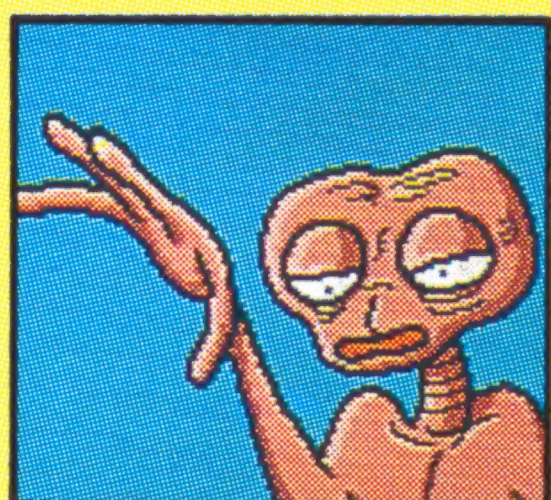
血液型	運	技術	総合
B	D	D	D



自<sup>じ</sup>己<sup>こ</sup>中<sup>ちゅう</sup>心<sup>しん</sup>的<sup>てき</sup>でわがまな  
打<sup>う</sup>ち方<sup>かた</sup>をす<sup>る</sup>。彼<sup>かの</sup>女<sup>じょ</sup>の打<sup>う</sup>つ  
牌<sup>はい</sup>の90%は暴<sup>ぼう</sup>牌<sup>はい</sup>であり、た  
い<sup>おお</sup>ていは大<sup>おお</sup>負<sup>ま</sup>けしてい<sup>る</sup>。

イー ティー  
**E.T.**

血液型	運	技術	総合
A	A	E	B



覚<sup>おぼ</sup>えたてで、知<sup>し</sup>っ  
てい<sup>る</sup>役<sup>やく</sup>も限<sup>かぎ</sup>られてい<sup>る</sup>が、尋<sup>じん</sup>常<sup>じょう</sup>  
でな<sup>い</sup>ツキの持<sup>も</sup>ち主<sup>ぬし</sup>。和<sup>あ</sup>が  
る役<sup>やく</sup>を宣<sup>せん</sup>言<sup>げん</sup>するクセがある。

かた だいおう  
**片ちゃん大王**

血液型	運	技術	総合
A	C	B	B



タコ友<sup>とも</sup>の会<sup>かい</sup>会<sup>かい</sup>長<sup>ちやう</sup>。日<sup>にち</sup>夜<sup>や</sup>タ  
コ麻<sup>ま</sup>雀<sup>じゃく</sup>の普<sup>ふ</sup>及<sup>きゅう</sup>に努<sup>つと</sup>めてい<sup>る</sup>。  
一<sup>いっ</sup>見<sup>けん</sup>まともな打<sup>う</sup>ち手<sup>て</sup>に見<sup>み</sup>え  
るが、正<sup>しょう</sup>体<sup>たい</sup>はや<sup>は</sup>りタコ。

たけ だ しんげん  
**武田震源**

血液型	運	技術	総合
A	B	B	B



財<sup>ざい</sup>力<sup>りよく</sup>は少<sup>すこ</sup>し弱<sup>よわ</sup>いが、知<sup>ち</sup>力<sup>りよく</sup>、  
攻<sup>こう</sup>撃<sup>げき</sup>力<sup>りよく</sup>、守<sup>しゅ</sup>備<sup>びりよく</sup>力<sup>か</sup>を兼<sup>そな</sup>ね備<sup>そな</sup>え  
た手<sup>て</sup>強<sup>ごわ</sup>い雀<sup>じゃん</sup>士<sup>し</sup>。鳴<sup>な</sup>く時<sup>とき</sup>は、  
一<sup>お</sup>鳴<sup>お</sup>きテンパイが<sup>お</sup>多<sup>お</sup>い。

**カラポン**

血液型	運	技術	総合
?	D	D	D



役<sup>やく</sup>牌<sup>はい</sup>を持<sup>も</sup>っ  
てい<sup>る</sup>こと<sup>が</sup>  
多<sup>お</sup>く、い<sup>な</sup>つも一<sup>な</sup>鳴<sup>な</sup>きをす<sup>る</sup>。  
字<sup>じ</sup>牌<sup>はい</sup>を大<sup>たい</sup>切<sup>せつ</sup>にするが、高<sup>たか</sup>い  
役<sup>やく</sup>を狙<sup>ねら</sup>うわけでは<sup>な</sup>い。



# ババプロ

血液型	運	技術	総合
A	B	A	A



プロ雀士でありながら、  
清一色が大好き。ムリヤリ  
に染めることが多く、ツモ  
意外はほとんど和がれない。

# ジニアス齊藤

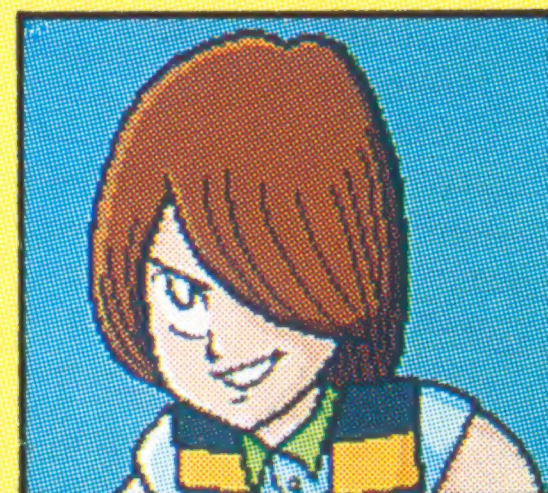
血液型	運	技術	総合
A	C	A	A



読みとカンを兼ね備えた  
天才肌の打ち手。必勝法は  
タコ打ちで、読みの通用し  
ない場にあることだ。

# ケケケの北郎

血液型	運	技術	総合
A	C	B	C



リーチが好きで、テンパ  
イすればなんでも即リーチ。  
危険牌を察知する能力は持  
っているが、ヒキが弱い。

# なきのカバ

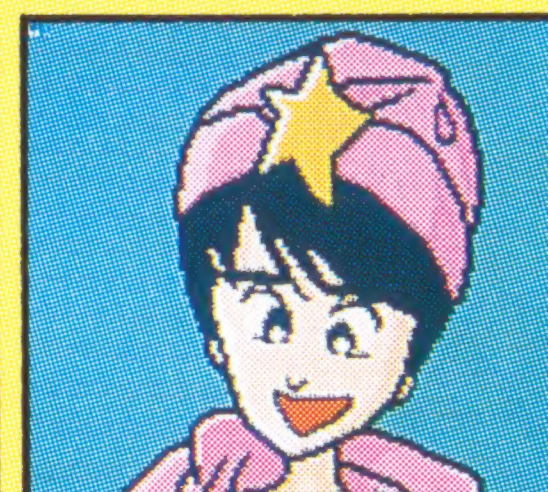
血液型	運	技術	総合
A	E	A	D



鳴きにすべてをかけてい  
て、時には完成面子まで鳴  
きまくる。片和がりの役で  
和がることもままある。

# CHON CHON

血液型	運	技術	総合
A	D	E	E



オーディションで選ばれ  
たアイドル系の雀プロ。か  
わいいが打ち筋は完全なシ  
ロウト。勝手に沈んでいく。

# 早乙女牌

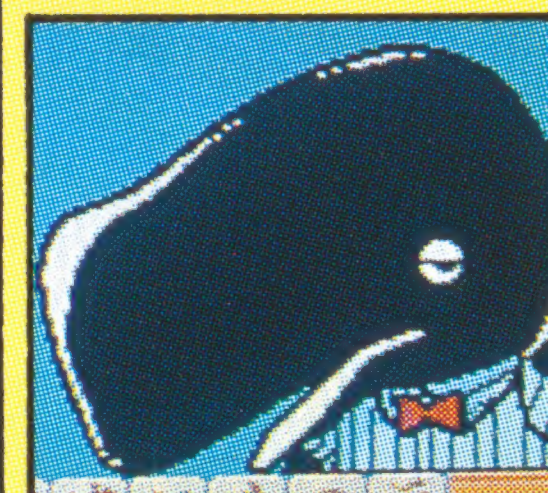
血液型	運	技術	総合
A	A	D	C



お嬢さま。おらかな性  
格のため、あまり麻雀に向  
いていないようだ。リーチ  
がかかるとすぐに降りる。

# マッコウ

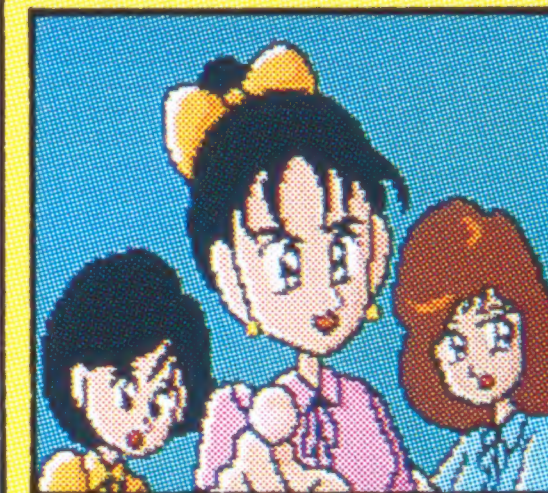
血液型	運	技術	総合
?	B	D	C



「打牌はあくまでも強く」  
というモットーを持ち、強  
気一点張りの麻雀を打つ。  
リーチに対しても降りない。

# テナリズ (キムちゃん)

血液型	運	技術	総合
?	C	B	C

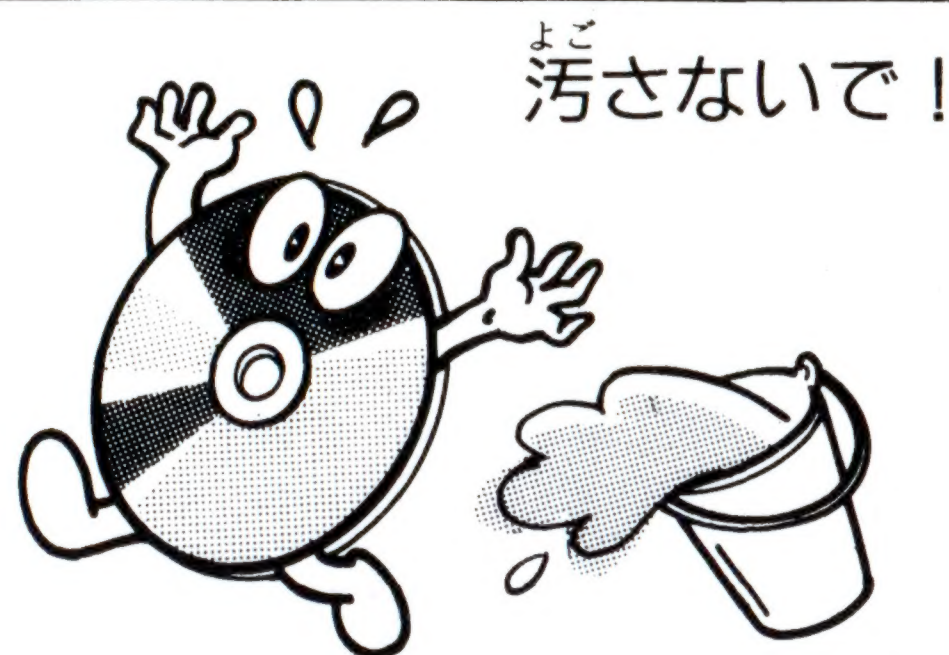


安い役を多く和がり、ブ  
ー麻雀にも似たこすつから  
い麻雀を打つ。初心者にあ  
りがちなワガママもある。



シー ディー ロ ム  
CD-ROMディスク ● 保管上の注意

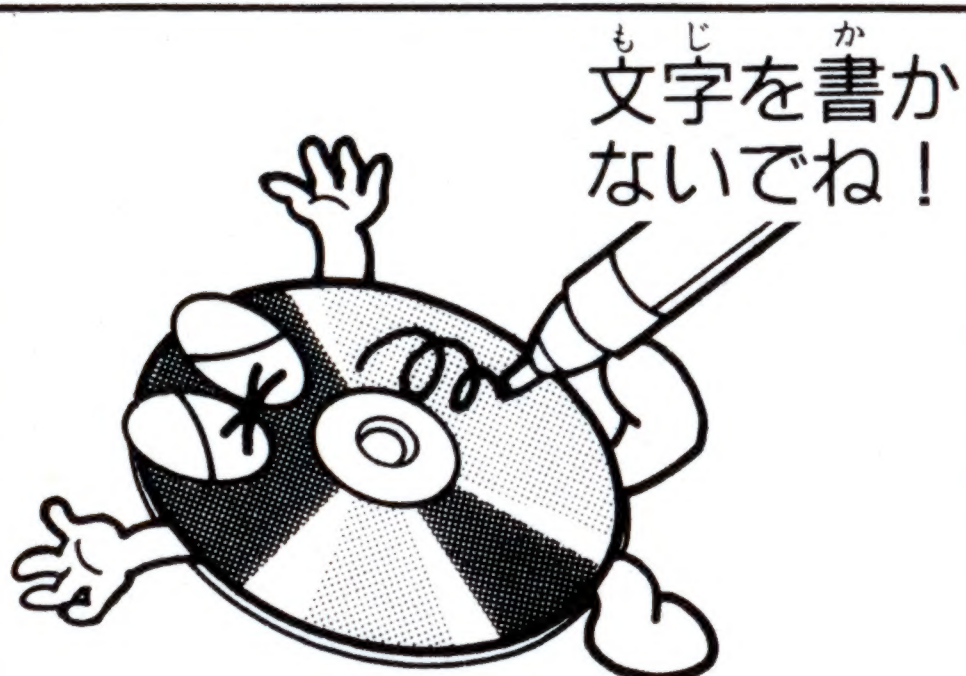
COMPACT  
disc



●信号読み取り面(レーベル面の反対側の光った面)を汚さないように注意してください。汚れた場合は、やわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭きとってください。



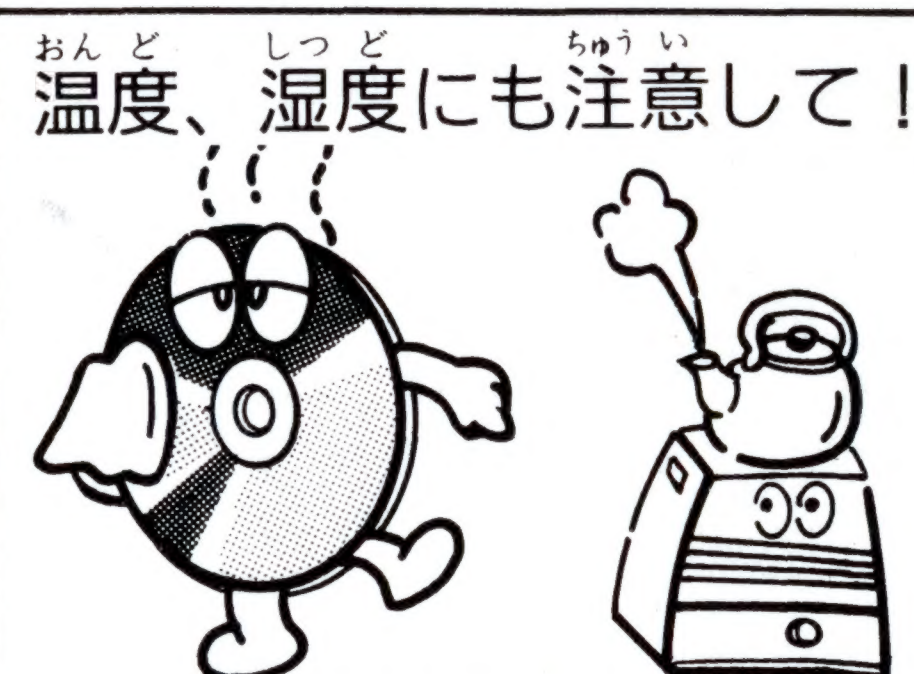
●CD-ROMディスクにキズをつけないようにしてください。ケースからの出し入れの際は、こすりキズをつけないよう、特に注意してください。



●レーベル面に、鉛筆やボールペンなどで文字を書いたり、シール等を貼らないでください。読み取り面にキズをつける恐れがあります。CD-ROMディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。



●プレイ後は元のケースに入れて保管してください。また、CD-ROMディスクは、高温、高湿の場所には保管しないでください。







本 社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622  
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622  
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622  
営 業 所 札幌・名古屋・福岡

© GAME ARTS/YELLOWHORN

© 片山まさゆき/講談社ヤングマガジン

© 1989 HUDSON SOFT

HCD9008

このCD-ROMには、外国為替法及び外国貿易管理法に定める戦略物資関連技術が含まれておりますので、これを輸出等により海外に持ち出す場合には、同法に基づく許可を受ける必要があります。